

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan nasional dilaksanakan dalam rangka membangun manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembangunan nasional pada dasarnya ditujukan pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan tersebut tentunya tidak hanya ditujukan untuk mengejar kemajuan lahiriah atau kepuasan bathiniah, tetapi keselarasan dan keserasian serta keseimbangan antara keduanya. Peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia hanya dapat dibentuk melalui kegiatan pendidikan yang dilaksanakan secara terpadu. Pendidikan akan mampu membawa ke arah peningkatan kecerdasan sumber daya manusia dan perbaikan taraf hidup. Oleh karena suatu upaya yang perlu dipikirkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan cara menciptakan sistem pendidikan nasional yang bermutu. Upaya pendidikan tersebut akan lebih memungkinkan untuk terbinanya dan terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pembangunan nasional.

Isu tentang mutu pendidikan di Indonesia masih rendah dan belum dapat memenuhi tuntutan masyarakat bisa dilihat dari prestasi belajar mahasiswa yang belum memuaskan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses mencerdaskan kehidupan bangsa dan pengembangan manusia Indonesia seutuhnya, dijelaskan dalam Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 Bab 3 (2003:5) bahwa pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk wadah serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka perlu dipersiapkan dan dikelola dengan baik seluruh sumber daya pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses kerjasama dalam upaya mencapai tujuan pendidikan serta mencapai kualitas sekolah, diperlukan sejumlah sumber daya, baik manusia maupun non-manusia. Inti dari penyelenggaraan pendidikan yaitu proses pembelajaran dan dalam pembelajaran terdapat kegiatan belajar dan mengajar. Belajar menurut pendapat yang dikemukakan Abdillah (2002) yang dikutip Aunurrahman, (2009: 35) adalah “suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek *kognitif, afektif dan psikomotorik* untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek *kognitif, afektif dan psikomotorik* dilihat dari prestasi belajar. Sebagai suatu proses, pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar mengandung arti bahwa kegiatan itu merupakan aktivitas atau interaksi antara dosen dengan mahasiswa secara menyeluruh yang tidak terlepas dari faktor serta kondisi yang mempengaruhinya. Berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran sangat

bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan kemampuan dosen dalam mentransferkan pengetahuannya kepada mahasiswanya.

Begitu pula untuk keberhasilan penyelenggaraan perkuliahan di Politeknik TEDC harus melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas pula. Sarana dan prasarana memadai, pengajar profesional, pemanfaatan media serta metode pembelajaran yang tepat dan menarik menjadikan kelebihan dari Politeknik TEDC. Setiap kegiatan terutama belajar yang dilakukan oleh mahasiswa akan menghasilkan perubahan dalam dirinya, baik perilaku ataupun pengetahuannya. Prestasi belajar adalah hasil akhir belajar yang dicapai mahasiswa terhadap materi pelajaran yang telah diterima dan diajarkan oleh dosen. Hasil belajar ini ditandai dengan tingkat penguasaan pengetahuan pada materi pelajaran yang telah diserapnya yang dapat diukur. Keberhasilan pembelajaran akan sangat dipengaruhi diantaranya oleh motivasi belajar dan sumber belajar serta aspek-aspek lain yang berkenaan dengan situasi pembelajaran.

Temuan-temuan baru dalam bidang psikologi kepribadian dan tingkah laku manusia, serta perkembangan di bidang ilmu pendidikan menegaskan bahwa faktor peserta didik dianggap sebagai sesuatu yang menentukan pelaksanaan dan keberhasilan proses pembelajaran. Pandangan tersebut menegaskan pula bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu. Perbuatan belajar akan berhasil bila berdasarkan motivasi pada diri mahasiswa. Mahasiswa mungkin dapat dipaksa untuk melakukan suatu perbuatan, tetapi ia tak mungkin dipaksa untuk menghayati perbuatan itu sebagaimana mestinya. Dosen dapat memaksakan

bahan pelajaran kepada mahasiswa, tetapi tak mungkin memaksanya untuk belajar dalam arti sebenarnya. Ini berarti, tugas dosen yang paling berat ialah berupaya agar mahasiswa memiliki minat belajar dan memiliki keinginan belajar terus-menerus. Upaya dosen tersebut dapat dilakukan dengan memberikan motivasi belajar kepada mahasiswa dalam setiap tahapan proses pembelajaran, yaitu pada tahap apersepsi, eksplorasi, konsolidasi, pembentukan kompetensi, dan penilaian.

Realitas di lapangan menunjukkan motivasi belajar mahasiswa masih perlu dimaksimalkan. Motivasi belajar mahasiswa pada dasarnya cenderung selalu mengalami naik turun secara kualitas maupun kuantitas sehingga berdampak pada daya serap dalam pembelajaran. Kondisi ini tidak menguntungkan sehingga perlu mendapat pengoptimalan lebih lanjut. Masih banyak mahasiswa yang memiliki motivasi rendah dengan ditunjukkan dengan cenderung terlambat datang, bermalas-malasan, meninggalkan ruangan perkuliahan dengan berbagai alasan atau bahkan tidak bisa menyelesaikan tugas pada waktu yang telah ditetapkan.

Sementara sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi mahasiswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya. Implementasi pemanfaatan sumber belajar di dalam proses pembelajaran sudah tercantum dalam kurikulum. Proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber

belajar. Kegiatan belajar mengajar ditekankan pada aktivitas mahasiswa dengan melakukan pengamatan benda-benda atau situasi yang ada di lingkungan sekitar. Berdasarkan tujuan tersebut dirancang kegiatan pembelajaran memberikan aktivitas siswa untuk melakukan percobaan sederhana yang dapat mempengaruhi pengalaman belajarnya.

Saat ini sudah banyak pilihan teknologi untuk belajar dan mengajar. Pengajaran menggunakan menggunakan berbagai sumber belajar dan media belajar di antaranya berbentuk (1) pesan dapat berupa informasi, bahan ajar; cerita rakyat, dongeng, hikayat, dan sebagainya (2) orang meliputi dosen, instruktur, mahasiswa, ahli, nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, tokoh karier dan sebagainya; (3) bahan meliputi buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya; (4) alat atau perlengkapan seperti perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD atau DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng dan sebagainya; (5) pendekatan atau metode dan teknik meliputi diskusi, seminar, pemecahan masalah, simulasi, permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, debat, *talk show* dan sejenisnya; dan (6) lingkungan meliputi ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, teman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya.

Fenomena permasalahan terkait perlunya pengoptimalan prestasi dan kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi pembelajaran, sama halnya dengan yang terjadi pada rendahnya penguasaan Kemampuan Mahasiswa dalam Pembuatan Program Aplikasi Komputer pada Mata kuliah Pemrograman Komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung.

Mata kuliah Pemrograman Komputer merupakan mata kuliah dasar yang mendasari Sistem Kendali di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan pendefinisian dan penyelesaian masalah melalui logika berfikir secara matematis dan logis. Pemrograman komputer itu sendiri mencakup tentang algoritma pemrograman dan bahasa pemrograman tingkat tinggi. Mengingat pembelajaran mata kuliah Pemrograman Komputer merupakan pembelajaran materi kuliah yang ‘*virtual*’ (maya) dan kebanyakan mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan membuat program aplikasi komputer.

Ketertarikan penulis untuk mengadakan penelitian beranjak dari permasalahan yang diuraikan di atas, lebih khusus permasalahan penelitian ini dirumuskan dengan judul pengaruh motivasi dan sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam pembuatan program aplikasi komputer pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri Politeknik TEDC Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Pembahasan latar belakang masalah tersebut di atas memaparkan adanya identifikasi masalah, bahwa kemampuan belajar mahasiswa merupakan gambaran keberhasilan dari suatu penyelenggaraan pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi dari peningkatan kemampuan belajar mahasiswa yang diantaranya terkait motivasi belajar dan sumber belajar. Mahasiswa tidak sedikit mengalami berbagai hambatan atau kesulitan dalam proses belajar mereka. Salah satunya

adalah kurangnya motivasi belajar pada diri mahasiswa. Sebagaimana kita ketahui, motivasi belajar mahasiswa merupakan dorongan atau rangsangan yang diperoleh seorang mahasiswa untuk melakukan aktivitas atau kegiatan pembelajaran secara lebih berhasil. Oleh karena itu, jika dibiarkan begitu saja, maka masalah tersebut tentu saja dapat mengakibatkan kegagalan dalam mencapai prestasi yang maksimal.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (*output*) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya. Uraian tersebut memposisikan pokok permasalahan yang ditetapkan dalam penelitian, yaitu pengaruh motivasi dan sumber belajar terhadap Kemampuan Mahasiswa dalam Pembuatan Program Aplikasi Komputer pada mata kuliah Pemrograman Komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung.

C. Rumusan Masalah

Fenomena permasalahan yang tertuang pada identifikasi masalah di atas, maka penulis menetapkan rumusan masalah penelitian ini secara umum yaitu bagaimana pengaruh motivasi dan sumber belajar terhadap Kemampuan Mahasiswa dalam Pembuatan Program Aplikasi Komputer pada Mata Kuliah

Pemrograman Komputer Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung ?

Sementara rumusan masalah di atas dapat dijabarkan menjadi sub masalah yang terurai di bawah ini.

1. Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung ?
2. Bagaimana pengaruh sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung ?
3. Bagaimana pengaruh motivasi belajar dan sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program studi Teknik Otomasi industri, Politeknik TEDC Bandung ?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan tentang seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program studi Teknik Otomasi industri, Politeknik TEDC Bandung?
2. Pembahasan tentang seberapa besar pengaruh sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program studi Teknik Otomasi industri, Politeknik TEDC Bandung?

3. Pembahasan tentang seberapa besar pengaruh motivasi belajar dan sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program studi Teknik Otomasi industri, Politeknik TEDC Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi deskriptif tentang pengaruh motivasi dan sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam pembuatan program aplikasi komputer pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung. Sementara itu tujuan khusus yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah mengetahui gambaran masalah di bawah ini.

1. Pengaruh motivasi belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer.
2. Pengaruh sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer.
3. Pengaruh motivasi belajar dan sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bersifat analisis, sarannya adalah implikasi kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Politeknik TEDC

Bandung. Oleh karena itu dipandang perlu dilakukan penelitian dengan menekankan pentingnya penelitian ditinjau dari dua aspek, di bawah ini.

1. Aspek Teoritis

Hasil Penelitian ini dapat memberikan mamfaat bagi upaya pengembangan keilmuan pendidikan khususnya terkait motivasi belajar, sumber belajar, dan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan program aplikasi komputer. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penelitian lebih lanjut, terutama yang berkenaan dengan pengoptimalan motivasi belajar dan sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Politeknik TEDC Bandung.

2. Aspek Praktis Operasional

Dipandang dari aspek ini, penelitian ini dapat memberikan informasi serta diharapkan memberikan alternatif solusi terhadap masalah yang berkenaan dengan pengoptimalan motivasi belajar dan sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Politeknik TEDC Bandung.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan manajemen pembelajaran khususnya terkait pengoptimalan pemanfaatan motivasi belajar dan sumber belajar dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Politeknik TEDC Bandung. Penelitian ini memberi masukan kepada pihak yang terkait dalam hal ini Politeknik TEDC Bandung dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil mutu lulusan.

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

- a. Motivasi dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami mata kuliah pemrograman komputer dan pembuatan program aplikasi komputer
- b. Motivasi dapat mengembangkan secara optimal untuk pemahaman mata kuliah pemrograman komputer dan pembuatan program aplikasi komputer.
- c. Fasilitas sumber belajar yang lengkap sangat mendukung dalam pemahaman mata kuliah pemrograman komputer dan pembuatan program aplikasi komputer.
- d. Kemampuan mahasiswa dapat berkembang secara optimal dalam pemahaman mata kuliah pemrograman komputer dan pembuatan program aplikasi komputer jika didukung dengan kelengkapan dari fasilitas praktikum yang memadai.
- e. Program aplikasi komputer yang dijalankan komputer dapat mengkomunikasikan pemikiran dosen terhadap mahasiswanya dengan penerapan konsep-konsep teori yang diajarkan.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini dirumuskan berdasarkan pada rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang akan dicapai melalui penelitian ini. Hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara tinjauan peneliti, hipotesis penelitian dirumuskan berbentuk pernyataan di bawah ini.

- a. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung.
- b. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung.
- c. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan sumber belajar terhadap kemampuan mahasiswa dalam membuat program aplikasi komputer di Program Studi Teknik Otomasi Industri, Politeknik TEDC Bandung.

H. Definisi Operasional

Upaya untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah-istilah yang dipakai dalam judul penelitian ini, maka beberapa istilah kiranya perlu didefinisikan secara operasional di bawah ini.

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu bisa berupa orang, benda dan lingkungan yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang didalam proses belajar, untuk mempelajari pemrograman komputer .
2. Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk mengarahkan perhatian seseorang, mengatur usaha seseorang, meningkatkan ketekunan dan

mendukung pengembangan strategi pencapaian tujuan (rencana bertindak) yaitu membuat program aplikasi komputer.

3. Sumber belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh seseorang dalam belajar dan mempelajari pemrograman komputer, seperti komputer, buku referensi, internet, dosen/rekan mahasiswa yang memiliki kemampuan dalam bidang pemrograman komputer.
4. Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan dan kecakapan seseorang yang berusaha dengan dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain, untuk melakukan pekerjaan merencanakan dan membuat program aplikasi komputer secara benar.
5. Aplikasi yang dimaksud merupakan penerapan sebuah konsep dari keilmuan tentang program menjadi pembentukan sebuah sistem program komputer yang dapat diterapkan untuk (kebutuhan) membantu melaksanakan tugas tertentu.